

ІСТОРІЯ ВИВЧЕННЯ МОЖЛИВОСТЕЙ ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР У ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ З ДІТЬМИ

Відомості про автора: Кравченко Ірина, старший викладач кафедри логопедії Сумського державного педагогічного університету імені А. С. Макаренка, м. Суми, Україна, Email: iruna.kravchenko@ukr.net

Contact: Information about the author: Iryna Kravchenko, senior lecturer at Logopedical department Sumy State Pedagogical University named after A. S. Makarenko, Sumy, Ukraine, Email: iruna.kravchenko@ukr.net

Кравченко І. В. Історія вивчення можливостей використання комп'ютерних ігор у логопедичній роботі з дітьми. У статті представлені погляди на комп'ютерну гру як соціокультурний феномен, носій певних суспільних цінностей, фактор підвищення ефективності логопедичних занять із дітьми. Вивчення найбільш відомих теоретичних досліджень, присвячених грі в історичному аспекті, дозволяє констатувати різноманітність наукових підходів, які доповнюють один одного або ж, навпаки, містять серйозні протиріччя. Комп'ютерна гра не тільки виконує низку важливих соціальних функцій, але і є носієм певних суспільних цінностей, активно впливаючи на соціально-культурні процеси. Погляди вчених на комп'ютерну гру досить різні. Одні визначають її як художню форму віртуальної реальності, що є новою формою соціального й особистого життя. У той же час інші дослідники в комп'ютерній грі бачать серйозну небезпеку як для фізичного, так і психологічного здоров'я людини. Особливу значущість комп'ютерні ігри набувають в системі навчання і виховання дітей із особливими освітніми потребами, у тому числі з мовленнєвими порушеннями. У статті розкриваються основні підходи до розробки комп'ютерних логопедичних ігор та їх застосування в корекційно-педагогічному процесі.

Ключові слова: гра, комп'ютерні логопедичні ігри, корекційно-педагогічний процес, діти з мовленнєвими порушеннями.

Кравченко И. В. История изучения возможностей использования компьютерных игр в логопедической работе с детьми. В статье представлены взгляды на компьютерную игру как социокультурный феномен, носитель определенных общественных ценностей, фактор повышения эффективности логопедических занятий с детьми. Изучение

наиболее известных теоретических исследований, посвященных игре в историческом аспекте, позволяет констатировать разнообразие научных подходов, которые дополняют друг друга или, наоборот, содержат серьезные противоречия. Компьютерная игра не только выполняет ряд важных социальных функций, но и является носителем определенных общественных ценностей, активно влияя на социально-культурные процессы. Взгляды ученых на компьютерную игру весьма различны. Одни определяют ее как художественную форму виртуальной реальности, которая является новой формой социальной и личной жизни. В то же время другие исследователи в компьютерной игре видят серьезную опасность как для физического, так и психологического здоровья человека. Особую значимость компьютерные игры приобретают в системе обучения и воспитания детей с особыми образовательными потребностями, в том числе с речевыми нарушениями. В статье раскрываются основные подходы к разработке компьютерных логопедических игр и их применения в коррекционно-педагогическом процессе.

Ключевые слова: игра, компьютерные логопедические игры, коррекционно-педагогический процесс, дети с речевыми нарушениями.

Kravchenko I. History of studying the possibilities of using computer games in speech therapy with children. The article presents the views on the computer game as a socio-cultural phenomenon, a carrier of certain social values, a factor in improving the effectiveness of speech therapy with children. The study of the most famous theoretical studies devoted to the game in the historical aspect allows us to state the variety of scientific approaches that complement each other or, conversely, contain serious contradictions. So, some researchers point out that games serve as a form of preparation for further activities, in which the child, following the habits of the older generation, improves their abilities, expands life experience, others consider the game as aimless activity and bustle when it is necessary to get rid of excess energy. Others say that the game is a source of pleasure, the main motive of which is to enjoy the process itself, regardless of the outcome. There is also an opinion that in each game certain pedagogical tasks are solved. Computer game not only performs a number of important social functions, but also is a carrier of certain social values, actively influencing social and cultural processes. The views of the scientists on the computer game are quite different. Some define it as an artistic form of virtual reality, a new medium of interpersonal communication and the formation of cultural and emotional practices, a new form of social and personal life. At the same time, other researchers in the computer game see a serious danger for both physical and psychological health of a person. One of the acute problems noted by scientists is the quality of the game content of computer programs

that promote the free creative self-realization of the individual, the successful mastering of knowledge, skills and abilities. Of particular significance, computer games are acquired in the system of education and education of children with special educational needs, including speech disorders. The article reveals the main approaches to the development of computer logopedic games and their application in the correction-pedagogical process. Illuminated advantages of computer technologies in comparison with other means of correction (the possibility of individualization of correctional training, providing each child with adequate pace and method of learning, providing an opportunity for independent productive activity, provided with graded assistance system). The above-mentioned causes the necessity of scientific-conceptual review and theoretical development of the phenomenology of computer logopedic games, consideration of approaches to the design and application of computer logopedic games in the context of provision of correctional and pedagogical assistance to children with speech impairment.

Key words: game, computer logopedic games, correctional and pedagogical process, children with speech disorders.

Постановка проблеми. Прогресивні дослідники в галузі філософії, психології, педагогіки, соціології, антропології, етнографії, історії, культурологи в усі часи приділяли увагу проблемі виникнення гри у дітей, її сутності, мотиву, механізму становлення і закономірностей розвитку. Одним із досягнень сучасної науки і техніки виступають комп'ютерні ігри, які все більше виявляються задіяними в процесі життєдіяльності людини, а також всього суспільства. Комп'ютерні ігри в порівнянні з іншими засобами мають низку переваг саме тому, що зачіпають одну з найдавніших потреб людини – потребу у грі.

Тому результативним пунктом дослідження проблеми комп'ютерної гри є визначення поняття «гра», поза аналізом якої не можна зрозуміти особливості та властивості комп'ютерної гри, вичленувати основні структурні компоненти, визначити її функції.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вивчення найбільш відомих теоретичних досліджень, присвячених грі в історичному аспекті, дозволяє констатувати про різноманітність наукових підходів, які доповнюють один одного або ж, навпаки, містять серйозні протиріччя. У різні часи проблемою дитячої гри займалися А. Адлер, Е. Берн, К. Бюлер, Л. Виготський, В. Вундт, К. Гроос, Д. Ельконін, О. Запорожець, О. Леонтьєв, А. Макаренко, Ж. Піаже, Г. Спенсер, К. Ушинський, З. Фрейд, та багато інших.

Дослідження комп'ютерної гри висвітлені у працях О. Войскунського, М. Іванова, В. Gates, О. Трет'якова, Л. Путляєвої, В. Андрієвської, Е. Машбица, С. Архангельського та інших.

Можливості використання комп'ютерних ігор у логопедичній роботі описували О. Кукушкіна, О. Грибова, Н. Мазурова, М. Малофєєв, Л. Лизунова та інші.

Мета статті – на основі аналізу спеціальної науково-педагогічної літератури висвітлити історію вивчення можливостей використання комп'ютерних ігор у логопедичній роботі з дітьми.

Виклад основного матеріалу. У біологічному контексті гру розглядали К. Гросс, Г. Спенсер, К. Бюлер. Виходячи з розвивальної ролі гри, німецький вчений Карл Гросс бачить її як засіб для розвитку фізичних і психічних сил. Ігри слугують формою підготовки до подальшої діяльності, в якій дитина, наслідуючи звичкам старшого покоління, удосконалює свої здібності, розширює життєвий досвід [4, с. 81].

На думку англійського філософа Герберта Спенсера, гра є безцільною діяльністю і метушню тоді, коли необхідно позбутися від надлишків енергії.

Згідно з концепцією гри, розробленої німецьким психологом К. Бюлером, гра є джерелом задоволення, основним мотивом якої є отримання насолоди від самого процесу, незалежно від результату.

Соціально-історичний аспект гри розглядав В. Вундт, на думку якого, «гра – це дитя праці». У грі реалізуються «корисні цілі праці» і спонукає до неї «цей найприємніший результат, який супроводжує працю» [2, с. 155].

У руслі психоаналітичного напрямку гру вивчали З. Фрейд, А. Адлер, Ж. Піаже, Е. Берн. З. Фрейд і його послідовники розглядають гру з точки зору двох підходів: гра як вираження глибинних потягів і потреб, нереалізованих у житті, і гра як засіб управління реальних емоціями і потребами дитини.

Американський психотерапевт Е. Берн, вивчаючи природу людського спілкування, психологію людських взаємин, дійшов висновку, що соціальні контакти перебігають як ігри. Будучи невід'ємною і динамічною частиною неусвідомлюваного плану життя кожної людини, ігри мають кульмінацію – виграш у вигляді розв'язання будь-якої ситуації [1, с. 35].

Внесок у розвиток психології дитячої гри внесли Л. Виготський, О. Леонтьєв, Д. Ельконін О. Запорожець, розуміючи природу гри як історичне явище, що виникло як відображення трудової та громадської діяльності.

Велику роль гри у розвитку дитячої – свідомості та її функцій відзначав Л. Виготський. «Гра, – пише він, – створює зону найближчого розвитку дитини, в грі дитина завжди вище свого середнього віку, вище своєї звичайної поведінки; вона у грі як би на голову вище від самої себе» [3, с. 53].

За визначенням Д. Ельконіна, грою у людини є таке відтворення людської діяльності, за якої з неї виділяється соціальна, власне людська суть її завдання і норми відносин між людьми [14, с. 206].

Глибоке осмислення дидактичної цінності гри висвітлено в працях Ф. Фребеля, Я. Коменського, Н. Крупської, К. Ушинського, А. Макаренка та ін. Ядром педагогічної системи Ф. Фребеля виступає теорія гри. Саме в грі великий філософ і педагог бачить «джерело всього гарного», високий сенс і глибоке значення, підкреслюючи, що гра для дитини – це і веселощі, і серйозна діяльність, в якій дитина пізнає себе і навколишній світ [5, с. 34].

Особливу увагу ігровим діям дітей приділяла Н. Крупська, на думку якої в кожній грі вирішуються визначені педагогічні завдання. Для дітей дошкільного віку «ігри мають виняткове значення: гра для них – навчання, гра для них – праця, гра для них – серйозна форма виховання. Гра для дошкільників – засіб пізнання навколишнього» [8, с. 163-164].

Роль гри, на думку А. Макаренка, простежується в тому, що, поступово переростаючи в працю, вона привчає людину до тих фізичних і психічних зусиль, які необхідні для роботи [10, с. 74].

Філософський підхід до вивчення гри здійснювали Ф. Шиллер, І. Кант, висловлюючи думки про естетичну суть гри. Спонуканням до гри, за визначенням Ф. Шиллера, є поняття, що служить на позначення всіх естетичних властивостей явища – краса [13, с. 88].

На перший план естетичний аспект гри висунув І. Кант, визначаючи «гру відчуттів» як «прекрасне мистецтво». Гру відчуттів він розділяє на азартну гру, гру звуків і гру думок [6, с. 23].

Відзначаючи вагомий внесок зазначених дослідників в аналіз феномена гри, можна зробити висновок про те, що гра служить важливим компонентом інтелектуального, емоційного, морального, естетичного розвитку. У грі дитина має можливість усвідомлювати себе як особистість, пізнавати і засвоювати соціально-культурні норми людської життєдіяльності, реалізовувати творчі здібності та духовні сили людини.

У зв'язку з динамічним формуванням у другій половині ХХ ст. інформаційного суспільства, актуальним є глибоке і всебічне вивчення такого соціокультурного феномену, як комп'ютерна гра, її позитивні та негативні сторони, унікальні здібності задіяти людські ресурси особистості.

Комп'ютерна гра не тільки виконує низку важливих соціальних функцій, але і є носієм певних суспільних цінностей, активно впливаючи на соціально-культурні процеси. Граючи свідомо чи підсвідомо людина отождоює себе з героєм, приймає його ціннісні установки. Така гра вже не просто несе певний суспільний сенс, вона активно впроваджується в свідомість, формує світовідчуття в ненав'язливій, але дуже ефективній

ігровій формі, що може призвести надалі до певних соціальних наслідків [7, с. 32].

Розглядаючи комп'ютерні ігри як фактор придбання символічного досвіду, Л. Тимофєєва вважає, що гра містить в собі всі необхідні передумови для природного розвитку особистості та культури суспільства, так як комп'ютерна гра дозволяє задовольнити потреби в пізнанні; прожити в іншій, привабливій формі ситуації та події, які не можна здійснити в реальності; сформувати в собі необхідні стани, переживання, вміння і навички, необхідні для вирішення завдань в реальній життєдіяльності [12, с. 3-4].

І. Югай комп'ютерну гру визначає як художню форму віртуальної реальності, що є новим середовищем міжособистісної комунікації та формування культурно-емоційних практик, новою формою соціального й особистого життя [15].

У той же час інші дослідники в комп'ютерній грі бачать серйозну небезпеку як для фізичного, так і психологічного здоров'я людини. О. Войскунский, М. Іванов, В. Gates й інші відзначають виникнення тенденції віртуальної адикції, передумовами для якої може послужити існуюча і, все більш впевнено опановуючи свідомістю «геймерів», психологічна залежність від комп'ютерних ігор, яка веде до деформації і дегуманізації особистості, прогресивному відчуженню людей, втраті комунікабельності, зростанні агресивності, асоціальної поведінки.

Одна з гострих проблем, зазначених вченими, стосується якості ігрового змісту комп'ютерних програм, що сприяють вільній творчій самореалізації особистості, успішному засвоєнню знань, умінь, навичок.

Інша проблема пов'язана з організацією дозвільної та навчальної діяльності: знаходження альтернативних шляхів формування важливих особистісних якостей, розробка оптимальних методів і організаційних форм навчання із застосуванням комп'ютера (О. Третьяков, Л. Путляева, В. Андрієвська, Е. Машбиц, С. Архангельський).

Особливу значущість комп'ютерні ігри набувають в системі навчання і виховання дітей із особливими освітніми потребами, у тому числі з мовленнєвими порушеннями. Так, М. Малофєєв вважає важливим оглянути області застосування інформаційних технологій в системі спеціальної освіти, осмислити унікальні інструментальні можливості комп'ютера, продовжувати розробляти методики використання інформаційних технологій в системі спеціальної та професійної освіти людей із особливими освітніми потребами [17].

У концепції впровадження комп'ютерних технологій в систему спеціальної освіти фахівцями-дефектологами був запропонований шлях широкого використання комп'ютерних технологій. Поставлено завдання реалізації основоположної переваги комп'ютерних технологій в порівнянні з іншими засобами – можливості індивідуалізації корекційного навчання,

забезпечення кожній дитині адекватних для неї темпу і способу засвоєння знань, надання можливості самостійної продуктивної діяльності, забезпеченої градуйованою системою допомоги [18].

З впровадженням комп'ютерно-опосередкованих технологій О. Кукушкіна пов'язує перспективи зростання можливостей соціальної адаптації, комунікації, доступу до освіти, зростання рівня досягнень, розширення сфер майбутньої трудової діяльності дітей із порушеннями в розвитку [9, с. 54].

Вище зазначене обумовлює необхідність науково-концептуального розгляду і теоретичної розробки феноменології комп'ютерних логопедичних ігор, розгляду підходів до проектування та застосування комп'ютерних логопедичних ігор в умовах надання корекційної педагогічної допомоги дітям із порушеннями мовлення.

Визначаючи роль комп'ютерних ігор, О. Кукушкіна, О. Грибова, Н. Мазурова, Л. Лизунова й інші відзначають, що їх застосування в логопедичній роботі дозволяє уявити навчальну діяльність емоційно привабливою, підсилює мотиваційну готовність дітей до логопедичних занять і мовленнєвих завдань; викликає інтерес і бажання досягти мети, довше утримує увагу, сприяє розвитку вербальної пам'яті, активізації пізнавальної діяльності, міцного запам'ятовування навчального матеріалу; прискорює процес вдосконалення мовленнєвих навичок дітей в процесі логопедичної роботи; змінює відносини вчитель-дитина, оскільки контролюючи і оцінюючи роль виконує комп'ютер, знімаючи негативне ставлення дитини до зауважень та порад логопеда; сприяє розвитку важливих для становлення особистості якостей: цілеспрямованості, самостійності, посидючості, вміння організовувати й оцінювати свою діяльність.

Застосування в логопедичній роботі комп'ютерних ігор підпорядковане, перш за все, завданням соціальної та освітньої інтеграції дітей із мовленнєвими порушеннями. Комп'ютерні ігри розглядаються як засіб, що поєднує реалізує освітню, корекційну, розвиваючу, виховну, комунікативну, релаксаційну функції.

Отже, можна зробити висновок, що розробка і застосування комп'ютерних логопедичних ігор повинна ґрунтуватися на таких основних концептуальних положеннях:

- інформаційний підхід, пов'язаний з інформаційною культурою як сукупністю всіх видів інформаційно-комунікативної діяльності та результатів діяльності;
- гуманістичний підхід, що визнає людину найбільшою суспільною цінністю, здатною до необмеженого розвитку та самореалізації її здібностей і талантів;
- системний підхід, що дозволяє розглядати складові корекційно-педагогічного процесу у взаємозв'язку один з одним: цілі (освітні,

корекційно-розвивальні, виховні), суб'єкти корекційно-педагогічного процесу (логопед, діти з мовленнєвими порушеннями), зміст корекційного навчання, методи та форми логопедичного впливу, засоби навчання, в тому числі комп'ютерні;

- особистісно-орієнтований підхід, що вимагає визнання особистості як продукту суспільно історичного розвитку і носія культури та забезпечує індивідуальний підхід до кожної дитини;

- діяльнісний підхід, що полягає в розумінні діяльності як фактора виникнення мови, мовлення, отримання нових знань і уявлень, формування практичного досвіду;

- комунікативний підхід, заснований на уявленні про мову як найважливіший засіб людського спілкування, соціальної взаємодії, здійснення передачі культурних норм і традицій;

- онтогенетичний підхід передбачає розробку комп'ютерних ігор і включення в них мовленнєвого матеріалу з урахуванням послідовності появи форм і функцій мовлення в онтогенезі;

- лінгвістичний підхід спирається на вчення про мову як знакову систему, що складається з фонетичного, лексичного, словотвірного, морфологічного, синтаксичного рівнів.

Висновки і перспективи подальших розвідок. Таким чином, у даній статті зроблена спроба представити погляди на комп'ютерну гру як соціокультурний феномен, розкрити підходи до розробки комп'ютерних логопедичних ігор та їх застосування в корекційно-педагогічному процесі. Необхідність вивчення даної проблеми в історичному аспекті обумовлена прагненням розвивати технологію створення і застосування спеціалізованих комп'ютерних ігор корекційної спрямованості в логопедичній практиці.

Бібліографія

1. **Берн Э.** Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / общ. ред. М. С. Мацковского – СПб., 1996 – 234 с.
2. **Вундт В.** Этика. Исследование фактов и законов нравственной жизни / В. Вундт – СПб., 1887 – 322 с. ;
3. **Выготский Л. С.** Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии – 1966 – № 6. С. 62–76.
4. **Гросс К.** Душевная жизнь ребенка / К. Гросс – Киев, 1916 – 121 с.;
5. **История** зарубежной дошкольной педагогики. Хрестоматия / сост.: Н. Б. Мчелидзе, А. А. Лебедеенко, А. А. Гребенщикова – М., 1986. – С. 188–240.;
6. **Кант И.** Критика способности суждения / И. Кант – М., 2006 – 322 с.;
7. **Компьютерные** игры / Е. М. Гушанская, М. Б. Игнатьев, К. М. Игнатьев и др. – Л., – 1988. С. 32–34.;
8. **Крупская Н. К.** Роль игры в детском саду / Н. К. Крупская // Пед. соч. – М., 1980. – С. 163–164.;
9. **Кукушкина О. И.** Компьютерные технологии в контексте профессии:

обучение студентов / О. И. Кукушкина // Дефектология – 2001. – № 3. – С. 53 – 56.; **10. Макаренко А. С.** Лекции о воспитании детей / А. С. Макаренко // Пед. соч. – М., 1984. – С. 73–74.; **11. Малофеев Н. Н.** Стратегия и тактика переходного периода в развитии отечественной системы специального образования и государственной системы помощи детям с особыми проблемами / Н. Н. Малофеев // Дефектология. – 1997. – № 6. С. 3–10.; **12. Тимофеева Л. П.** Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта: дисс. ... канд. философ. наук. Тамбов, 2004 – 258 с.; **13. Шиллер Ф.** Письма об эстетическом воспитании. / Ф. Шиллер – Соб. соч. – М., 1957 – 246 с.; **14. Эльконин Д. Б.** Психология игры / Д. Б. Эльконин – М. , 1978 – 424 с.; **15. Югай И. И.** Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: дисс. канд. искусствовед. СПб., 2008 – 321 с.

Bibliografiya

1. Bern Э. Ўгры, v kotorye у`grayut lyudy`. Lyudy`, kotorye у`grayut v у`гры / obshh. red. M. S. Maczkovskogo – SPb., 1996 – 234 s. **2. Vundt V.** Эту`ка. Ўssledovany`e faktov у` zakonov npravstvennoj zhy`zny` / V. Vundt – SPb., 1887 – 322 s. ; **3. Vygotsky`j L. S.** Ўгра у` ee rol` v psy`xу`cheskom raz- vy`ty`y` rebenka / L. S. Vygotsky`j // Voprosy psy`xology`y` – 1966 – # 6. S. 62–76. **4. Gross K.** Dushevnyaya zhy`zn` rebenka / K. Gross – Ky`ev, 1916 – 121 s.; **5. Ўstory`ya** zarubezhnoj doshkol`noj pedagogy`ky`. Xrestomaty`ya / sost.: N. B. Mchely`dze, A. A. Lebedenko, A. A. Grebenshhy`kova – M., 1986. – S. 188–240.; **6. Kant Y`.** Kry`ty`ka sposobnosti` suzhdeny`ya / Y`. Kant – M., 2006 – 322 s.; **7. Комп`ютерные у`гры** / Е. М. Gushanskaya, М. В. Ўgnat`ev, К. М. Ўgnat`ev у` dr. – L., – 1988. S. 32–34.; **8. Krupskaya N. K.** Rol` у`гры v detskom sadu / N. K. Krupskaya // Ped. soch. – M., 1980. – S. 163–164.; **9. Kukushky`na O. Y`.** Комп`ютерные technology`y` v kontekste professy`y`: obucheny`e studentov / O. Y`. Kukushky`na // Defektology`ya – 2001. – # 3. – S. 53 – 56.; **10. Makarenko A. S.** Lekcy`y` o vospы`tany`y` detej / A. S. Makarenko // Ped. soch. – M., 1984. – S. 73–74.; **11. Malofeev N. N.** Strategy`ya у` takty`ka perexodnogo pery`oda v razvy`ty`y` otechestvennoj sy`stemy` specу`al`nogo obrazovany`ya у` gosudarstvennoj sy`ste- my` pomoshhy` detyam s osobymy` problemamy` / N. N. Malofeev // Defektology`ya. – 1997. – # 6. S. 3–10.; **12. Ty`mofeeva L. P.** Комп`ютерные у`гры как faktor pry`obreteny`ya sy`mvoly`cheskogo опыта: dy`ss. ... kand. fy`losof. nauk. Tambov, 2004 – 258 s.; **13. Shy`ller F.** Py`s`ma ob эstety`cheskom vospы`tany`y`. / F. Shy`ller – Sob. soch. – M., 1957 – 246 s.; **14. Эл`kony`n D. B.** Psy`xology`ya у`гры / D. B. Эл`kony`n – М. , 1978 – 424 s.; **15. Yugaj Y`. Y`.** Комп`ютерная у`гра как zhanr xudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XX–XXI vekov: dy`ss. kand. у`skusstvoved. SPb., 2008 – 321 s.

Дата відправлення 22.04.2018 р.